GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイアドバンス
AGB-B4BJ-JPN
ROCKMAN EXE
ロックマンエグゼ4
トーナメント ブルームーン
取扱説明書
CAPCOM

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「ロックマンエグゼ4　トーナメントブルームーン」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンスSP	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット/ライト)	ゲームボーイプレーヤー	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○	×	×	○	×

アドバンス専用通信ケーブル対応　カードeリーダー＋対応

■通信ケーブルのつなぎ方

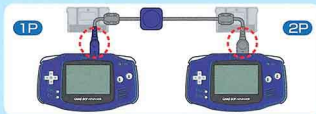
通信ケーブルを使ったゲームボーイアドバンスどうしのつなぎ方について説明します。

■用意するもの

- ●ゲームボーイアドバンスまたはゲームボーイアドバンスSP ----- 2台
- ●「ロックマン エグゼ4 トーナメントブルームーン」または「ロックマン エグゼ4 トーナメントレッドサン」カートリッジ---- 2個
- ●ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル --------------- 1本

■接続方法

1. 両方の本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認して、各本体にカートリッジをそれぞれセットしてください。
2. 通信ケーブルを各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. 両方の本体の電源スイッチをONにしてください。
4. 以後の操作方法は、38ページをご覧ください。

※ 1Pは本体に小さい方のプラグが接続されている人になります。

■通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかったり、誤動作することがあります。

- ●ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
- ●通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
- ●通信中に通信ケーブルを抜き差ししたとき。
- ●接続ボックスに通信ケーブルを接続しているとき。
- ●本体を3台以上接続しているとき。

ロックマン エグゼ4には「トーナメントレッドサン」(以下レッドサン)と「トーナメントブルームーン」(以下ブルームーン)の2つのバージョンがあります。バージョンが違ってもほとんどの通信機能は楽しむことができます。(詳しくはP.38をご覧ください)

ロックマン エグゼの世界

200X年…

インターネットなどの急速な発達によるネットワークの時代。人々は誰もがPET（PErsonal Terminalの略）と呼ばれる携帯端末を持っています。

PETとは？

携帯電話の進化版のようなもので、電話やEメールはもちろん、教科書や新聞にもなる便利アイテム。しかも中にはネットナビという擬似人格プログラムが入っていてネットワークでのあらゆる行動を人間のかわりに行なってくれます。

ウイルスバスティング！

ネットワーク社会…とても便利な世の中ですが、いいことばかりではありません。コンピュータウイルスの問題です。人々はウイルスから身を守るために、バトルチップと呼ばれる戦闘プログラムデータでネットナビを武装させ、ウイルスを撃退しています。これがウイルスバスティングです。

シリーズ紹介

ロックマン エグゼ

ネット社会の壊滅をもくろむ悪の秘密結社、WWWとの戦いを描いたシリーズ第1作！熱斗たちの活躍により、ハッキングは食い止められたが、首謀者のワイリー博士は行方不明に。

ロックマン エグゼ 2

WWW壊滅後、新たに現れたネットマフィア、ゴスペルとの戦いを描いたシリーズ第2作！熱斗たちの命がけの潜入作戦でゴスペルは崩壊、しかしそのウラには黒幕が潜んでいたのだ！

ロックマン エグゼ 3

復活したワイリー博士との戦いを描いたシリーズ第3作！「おおいなる災い」と呼ばれる禁断のデータをめぐり、熱斗と仲間たちは決死の戦いに挑んでいった！

ストーリー

WWWとの戦いから5ヶ月・・・WWW本拠地から無事生還した熱斗とロックマンもついに6年生。
あわただしいながらも平和な日常を送っていた。
そんなある日曜日。
熱斗は、パパと久しぶりの買い物。
朝食をすませ、パパと一緒にデンサンタウンに新しくできた電気屋さんへ行くと、偶然買い物に来ていたメイルとやいとに出会う。2人は店頭に置かれたステレオを見ていた。

「熱斗、今このステレオの電脳に、ロールとグライドがいるんだ。熱斗もプラグインしてみたら?」

メイルにすすめられて、ロックマンをステレオの電脳に送りこむと、その中には鋭い眼光とあやしい雰囲気を放つ謎のナビ、シェードマンがいた。

謎のナビ シェードマン

「ククク、そろそろ食事の時間だ・・・。」

鋭い眼光をギラつかせてつぶやくシェードマン・・・
この出会いが、これから起こる壮絶な戦いの始まりだったのだ・・・。

キャラクター紹介

光 熱斗

ナビ ロックマン

デンサンシティ、秋原町に住む小学6年生。学校の勉強はイマイチだけど、ウイルスバスティングの腕前はピカイチ。ナビであるロックマンとは大の親友で、バトルにおいても息の合ったコンビぶりを発揮する。

桜井メイル

熱斗のクラスメイト。幼なじみなこともあってか、何かと熱斗の世話を焼きたがる。趣味はピアノのおけいこ。ナビのロールはメイルの親友であるとともにロックマンとも仲がいい。

ナビ ロール

大山デカオ

ナビ ガッツマン

熱斗のクラスメイトでいわゆるガキ大将。ナビのガッツマンは力自慢のパワーキャラだがネットバトルではなかなか熱斗とロックマンに勝てない。

綾小路やいと

ナビ グライド

熱斗のクラスメイトでお金持ち。IQが高く、飛び級で上がってきたので、熱斗達よりも2歳年下。ナビのグライドは礼儀正しい執事タイプ。

伊集院炎山

小学生ながらも政府公認のオフィシャルネットバトラーとして、数々の事件を解決してきたクールな少年。ナビのブルースも冷静沈着な高性能ナビで、ネット犯罪者からも要注意人物として恐れられている。

ナビ ブルース

キャラクター紹介

光 祐一朗

熱斗のパパ。実はネットナビというものを開発した天才科学者で、プログラムのことにはとても詳しい。現在は科学省で働いているが、忙しすぎて休日でも家にいることはめったにない。

光 はる香

熱斗のママ。あまり家に帰れないパパに代わって光家を守っている。料理が得意で、最近は手作りパンを焼くのにこっているとか。

日暮さん

以前、WWWの手先として秋原小学校に赴任してきた教師。その後改心して秋原町にチップショップを開いた。バトルチップのことにはとても詳しい。

ROCKMAN EXE 4 TOURNAMENT BLUE MOON

ゲームの始め方

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、以下の2つのメニューが現れます。(ゲームを一度もセーブしていないときは"つづきから"は出現しません)

はじめから

ゲームを最初から始めるモードです。

つづきから

ゲーム中にセーブしたところから始めるモードです。セーブについてはP.33をご参照ください。

ソフトリセットについて

A・Bボタン、STARTボタン、SELECTボタンを同時に押すと、ゲーム中いつでもソフトリセットがかかり、タイトル画面に戻ることができます。セーブしたところからやりなおしたいときなどにご利用ください。

操作方法

ROCKMAN EXE 4 TOURNAMENT BLUE MOON

フィールド画面

フィールド画面には、熱斗を操作する現実世界とロックマンを操作する電脳世界とがあります。

ボタン	操作
十字ボタン	移動、メニューでカーソルの移動
Aボタン	話す、調べる、メニューの決定
Bボタン	Bボタンを押しながら移動でダッシュ メニューのキャンセル
Rボタン	現実世界…プラグイン（P.15参照） 電脳世界…プラグアウト
Lボタン	現実世界…ロックマンと会話 電脳世界…熱斗と会話
STARTボタン	PET画面を開く（P.28参照）
SELECTボタン	デモをスキップする

戦闘中カスタム画面

ボタン	操作
十字ボタン	カーソルの移動
Aボタン	決定
Bボタン	キャンセル
Rボタン	バトルチップの説明を表示
Lボタン	逃げる
STARTボタン	カーソルがOKに移動
SELECTボタン	カスタムウインドウを一時的に非表示

戦闘中アクション画面

ボタン	操作
十字ボタン	ロックマンの移動
Aボタン	バトルチップを使う
Bボタン	ロックバスター（ため撃ちも可能）
Rボタン	カスタム画面に入る （カスタムゲージが満タン時のみ）
Lボタン	同上
STARTボタン	ポーズ
SELECTボタン	使用しません

現実世界

「ロックマン エグゼ４」は現実世界と電脳世界の2つの世界を行き来しながらゲームが進みます。現実世界では、プレイヤーは熱斗となってゲームを進めます。

話す・調べる

街の人の前でAボタンを押すと、その人と話すことができます。また、調べたいものを調べることもできます。

ダッシュ

Bボタンを押しながら✚字ボタンで、インラインスケートを使ってすばやく移動することができます。

ロックマンと話す

フィールド上のどこでも、Lボタンを押すことで、PETの中のロックマンと話すことができます。

何をすればいいのかわからなくなったときや、困ったときなどは、ロックマンに相談してみましょう。

プラグイン

プラグインとは、PETからの信号を電子機器などに向けて発し、ロックマンを電脳世界に送り込むことをいいます。現実世界でコンピュータなどの電子機器の前に立ってRボタンを押してみましょう。

ゲーム中で事件が発生したときは、おそらく電子機器の中にウイルスや敵のナビが侵入しています。プラグインしてロックマンを電脳世界に送り込み、ウイルスをやっつけましょう。

また、事件が起こっていないときでもプラグインできます。いろんなところを調べて、プラグインできるものを探してみましょう。

電脳世界

電脳世界では、プレイヤーはロックマンとなってゲームを進めます。襲いかかってくるウイルスを退治しながら敵のボスを探し出し、事件を解決しなければなりません。

話す・調べる

Aボタンを押すと、プログラムくんと話したり、ものを調べることができます。特に、ところどころに落ちているミステリーデータは必ず調べておきましょう。

ダッシュ

Bボタンを押しながら✚字ボタンで、すばやく移動することができます。

熱斗と話す

フィールド上のどこでも、Lボタンを押すことで、熱斗と話すことができます。困ったときは熱斗に相談してみましょう。

プラグアウト

Rボタンを押すと、ロックマンが電脳世界から脱出して現実世界に戻り、熱斗を操作する画面に戻ります。これがプラグアウトです。ただし状況によっては、プラグアウトできないときもありますので、気をつけてください。

インターネット

熱斗の部屋のパソコンにプラグインすると、インターネットの世界に行くことができます。ここでは様々なしかけが登場します。

セキュリティキューブ

ウイルスなどの侵入を防ぐために置かれたものです。ホームページの入り口に置いてあるので、その人にPコードをもらえば、キューブを解除できます。

ショップ

ネットショウニンに話しかけると、ショップ画面になります。ほしい商品にカーソルを合わせてAボタンで決定してください。まだ持っていないチップやナビカスプログラムは緑色で表示されます。
またRボタンを押せば商品の説明が表示されます。

ケイジバン

インターネットはメイルやデカオなど、熱斗の友達のホームページにつながっていたりします。中にはケイジバンがあるホームページもあります。情報収集のためにもマメにチェックしましょう。

戦闘：カスタム画面

敵に出会うと、まずカスタム画面になります。
ここではロックマンに送るチップを選びます。

▷バトルチップの選び方◁

チップセレクト欄にはチップフォルダに入っているチップの中からランダムで5枚が選ばれ、表示されています。（P.28参照）この中からロックマンに送るチップを選びます。カーソルを動かしてAボタンで決定してください。Rボタンを押せば、そのチップの説明を見ることもできます。

▷バトルチップ選択のルール◁

一度に選べるチップは基本的に1枚だけです。ただし、右の条件を満たしている場合は、一度に2枚以上（最大は5枚）選べるようになり、戦いが有利になります。

一緒に選べないチップはチップセレクト欄で暗く表示されますので参考にしてください。

▷データの送信◁

チップの選択が終わったら、カーソルをOKにあわせてAボタンを押してください。実際にロックマンを操作して戦うアクション画面に移ります。

▷ユニゾンコマンド◁

エグゼ4の新システム、ソウルユニゾンをするためのコマンドです。変身したいソウルの条件に応じたチップを選んだ後にユニゾンコマンドを選ぶことで、ユニゾンチップに変化します。（P.25参照）

▷ココロウインドウ◁

ロックマンの心の状態を映し出すウインドウです。最初は「平常」から始まりますが、攻撃を当てたりカウンター（P.22参照）をとったりしているとフルシンクロに、逆に攻撃を受け続けていると不安になっていきます。（P.23参照）

▷逃げる◁

Lボタンを押すと逃げることができます。成功するかどうかは運次第ですが、相手が強い敵のときほど、逃げにくいようです。

戦闘：アクション画面

カスタム画面でチップを選び終わったら、
次は実際にロックマンを操作するアクション画面です。
選んだチップデータを使って敵をやっつけましょう。

▷エリア◁

ロックマンは赤いマスのエリアを上下左右に動くことができます。敵側は青いマスのエリアを移動できます。お互い相手のエリアに入ることはできませんが、特定の攻撃の際に一時的に相手エリアに侵入する場合もあります。

▷ロックバスター◁

Bボタンでロックバスターを発射できます。弾数制限はありません。相手に近いほど連射しやすくなります。Bボタンを押しっぱなしにしてから放すと溜め撃ちをすることもできます。

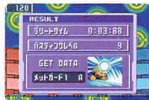
▷チップを使う◁

Aボタンで、カスタム画面でロックマンに送ったチップデータを使うことができます。チップデータはロックマンの頭の上に表示されており、今使うとどのチップの攻撃が出るかは画面左下に表示されています。

▷カスタムゲージについて◁

アクションが始まると、画面中央上のカスタムゲージが徐々に溜まっていきます。満タンになった状態でLボタンかRボタンを押すと、再びカスタム画面に入ることができます。
チップを使い切ってしまったら、もう一度カスタム画面に入ってロックマンにチップデータを送りましょう。

▷リザルト画面◁

すべての敵のHPを0にする（デリートする）とロックマンの勝利となり、リザルト画面になります。

リザルト画面では、かかった時間、バスティングレベル、手に入れたデータが表示されます。バスティングレベルとは、ウイルスバスティングのテクニックを評価してくれるシステムです。

バスティングレベルの秘密

バスティングレベルが、高ければ高いほど、いいデータが手に入るようになっています。たいていはゼニーですが、うまくいけば敵が使っていたデータを手に入れることができます。バスティングレベルを上げるには早く倒すことが重要だといわれていますが、他にも秘密があるようです。がんばって調べてみましょう。

カウンターについて

相手が攻撃を繰り出そうとしている瞬間に、攻撃を当てることをカウンターといいます。カウンターを当てると相手はマヒしてしまうので、攻撃のチャンスです。
また、ココロウインドウが一気にフルシンクロ状態になります。

ココロウインドウ

ロックマンの心理状態を映し出すウインドウです。最初は平常で始まりますが、攻撃を当てたりカウンターをとったりしているとフルシンクロに、逆に攻撃を受け続けていると不安になっていきます。それぞれ以下のような特徴があります。

フルシンクロ

敵のカウンタータイミングが見えるようになるうえ、つぎに使うチップの攻撃力が一度だけ2倍になります。（ただし攻撃力2倍のチップを使うと、フルシンクロは解除されます）

平常

バトル開始時はこの状態です。メリットもデメリットもありません。

不安

ロックマンが弱気になっているためこの状態のときはソウルユニゾンすることができません。

またプレイの仕方によっては次のようなココロの状態になることもあります。

怒り

ロックマンがうっすら赤くなり、のけぞらなくなるとともに、つぎに使うチップの攻撃力が一度だけ2倍になります。

悪状態

ロックマンの心が悪に染まっており、ソウルユニゾンは一切できなくなります。また、デリートの危機になると何かが起こるようです。

ソウルユニゾン

ゲームが進む中で、トーナメントで対戦した相手のソウル（魂）にロックマンが共鳴することがあります。これがソウルユニゾンです。

ソウルをゲットすると、PET画面（P.28参照）のロックマン画面にそのナビのマークが表示されるようになり、バトル中にそのソウルにユニゾンできるようになります。

ソウルユニゾンすると、ロックマンがそのソウルのナビに似た姿に変身し、ナビの得意とする能力が身につきます。3ターンで元に戻ります。また1バトル中に同じソウルに2度以上は変身できません。

ROCKMAN EXE 4 TOURNAMENT BLUE MOON

ソウルユニゾンのしかた

まず、各ソウルには対応する"チップの系統"が存在します。

ソウル	系統
ブルースソウル	■ソード系
ナンバーソウル	■数値付加系
メタルソウル	■ブレイク系
ジャンクソウル	■置き物系
アクアソウル	■水属性系
ウッドソウル	■木属性系

変身したいソウルに対応する系統のチップを選んだら、カスタムウインドウ右下のユニゾンコマンドを選びます（ただし、レギュラーチップではユニゾンできませんので注意してください）。

ユニゾンコマンド

すると選んだチップがユニゾンチップに変化します。OKを選んでアクション画面に入ると、自動的にソウルユニゾンが発動します。

全ソウル紹介

それでは「ブルームーン」バージョンで登場する全6ソウルを紹介しましょう。

ブルースソウル

属性 無

溜め撃ち ワイドソード

特性

- Bボタン+左でリフレクト
- ソード系チップを溜め撃ちで使うと攻撃力2倍のフミコミ斬りになる

ナンバーソウル

属性 無

溜め撃ち サイコロボム

特性

- 選択中の無属性の攻撃チップの攻撃力が+10される
- カスタム画面で選べるチップが10枚になる

メタルソウル

属性 無

溜め撃ち メタルパンチ

特性

- バスター攻撃が相手のガードを突き破るブレイクバスターになる
- ブレイク系のチップを溜め撃ちで使うと攻撃力が2倍になる

ジャンクソウル

属性 無

溜め撃ち ポルターガイスト

特性

- 変身時に相手を混乱状態にしてしまう
- カスタム画面で、ジャンクチップ(そのバトル中に一度使われたチップ)が出現する

アクアソウル

属性 水

溜め撃ち アクアショット

特性

- 水属性のチップを溜め撃ちで使うと攻撃力が2倍になる

ウッドソウル

属性 木

溜め撃ち コガラシ

特性

- 木属性のチップが、一緒に選んだ無属性チップ1枚分の攻撃力を吸い取って、パワーアップする

フィールド画面でSTARTボタンを押すと、PET画面に入ることができます。

チップフォルダ

フォルダとはバトルで使うチップを入れておく入れ物のようなものです。ゲームが進むことによってチップフォルダ2つと予備フォルダ1つを同時に持つことができます。チップフォルダは最初から1つ持っており、自由に編集することができますが、予備フォルダは編集することができない固定のフォルダです。
人からもらったりすることで予備フォルダを変更することができます。

フォルダの装備

「EQUIP」と表示されているのが、現在装備しているフォルダです。変更したいときはそのフォルダを選んでAボタンを押し、「そうび」を選んでください。

フォルダの編集

編集したいフォルダを選んでAボタンを押し、「へんしゅう」を選んでください。決定するとフォルダ編集画面に移ります。

ROCKMAN EXE 4 TOURNAMENT BLUE MOON

フォルダ編集画面

フォルダ編集画面では、フォルダ側の画面とリュック側の画面とを✚字ボタンの左右で切り替えながら、チップの入れ替えを行ないます。上下でカーソルを動かしてチップを選んだら、次にそれと入れ替えたいチップを選んで決定。これでその2枚のチップが入れ替わります。
また、Aボタンを2回連続で押せば、とりあえずそのチップだけを送ることができます。その他、STARTボタンでチップの並べ替え、L・Rボタンでページ送り、などの機能もあります。

バトルチップのランク分け

バトルチップはその性能に応じて3段階にランク分けされます。

それぞれフォルダに入れる際のルールが違ってきます。
詳しくは次のページの「フォルダ編集のルール」をご覧ください。

フォルダ編集のルール

チップフォルダには以下のようなルールがあります。

1. 必ず30枚のチップを入れておくこと
2. 同じチップは4枚までしか入れられない（コードが違っていても名前が同じなら同じチップとみなします）
3. メガクラスチップは全部で5枚、ギガクラスチップは全部で1枚しか入れられない。なおかつすべて違うチップにしなければならない。

このルールを守った上で、自分なりの戦略を考えたチップフォルダを作ってください。

レギュラーチップについて

レギュラーチップとは、カスタム画面のチップセレクト欄に必ず出現するチップのことで、うまく戦略に組み込めば戦闘を有利に運べること間違いなしです。

フォルダ画面で指定したいチップにカーソルを合わせてSELECTボタンを押してください。枠がついたら、それがレギュラーチップとなります。ただし、どんなチップでもレギュラーに指定できるわけではありません。

チップのデータサイズが、レギュラーメモリの数値より小さいものでないと、レギュラーチップに指定できません。レギュラーメモリの容量はアイテムで増やすことができます。（P.47参照）

サブチップ

サブチップとは電脳世界のフィールド画面で使うチップで、SHOPやミステリーデータから手に入れることができます。バトルチップと違って一度使うとなくなってしまいます。

サブチップ	効果
ミニエネルギー	HPを50回復
フルエネルギー	HPをマックスまで回復
シノビダッシュ	しばらくの間、弱いウイルスと出会わなくなる
アントラップ	ミステリーデータにかかっている罠をはずす
エネミーサーチ	直前に出会ったウイルスとしばらくの間、出会いやすくなる
オープンロック	ミステリーデータにかかったロックをはずす

データライブラリ

データライブラリとはバトルチップの図鑑のようなものです。手に入れたチップのデータはここに登録され、いつでも見ることができるようになります。ランクごとに分かれており、最初はスタンダードチップの画面ですが、✚字ボタンの右を押すと、メガクラス、ギガクラス、P.Aメモと切り替えることができます。チップ名の右側に付いている星はレア度を表していて、星が多いチップほど、手に入りにくいといわれています。さあ、すべてのチップを集めることができるでしょうか?

P.Aメモ

プログラムアドバンスの組み合わせ一覧を見ることができます。(P.45参照)ただし、発動したことのあるプログラムアドバンスしか見ることはできません。

ロックマン

ロックマンのステータス(状態)を見ることができるほか、ゲームが進むとこの画面で次の2つの画面に移ることができます。

ナビカスタマイザー

ナビカスタマイザーを起動します。(P.34参照)

レコード画面

各ナビのSPを、バスティングレベルSで倒したときのデリートタイムレコードを見ることができます。マイレコードとBM(ブルームーン)レコードがあり、BMレコードは友達のブルームーンのレコードとコンペアすることでより優れたタイムを共有することができます。(P.40参照)

このBMレコードが早いほど、そのナビチップSPの攻撃力が高くなります。ブルームーン同士の友達とどんどんコンペアしていきましょう。

Eメール

熱斗あてに届いたEメールを読みます。カーソルを上下に動かして読みたいメールを選んでください。L・Rボタンでページ送りもできます。

キーアイテム

今もっているアイテムとその説明を見ることができます。✚字ボタンで説明を見たいアイテムを切り替えることができます。

つうしん

友達と通信対戦やチップの交換ができます。詳しくはP.38をご覧ください。

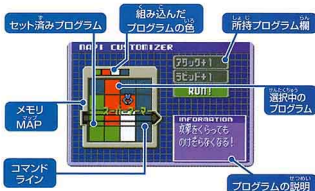
セーブ

現在のプレイ状況を記録します。タイトル画面で"つづきから"を選べば、セーブしたところからゲームを再開できます。

ナビカスタマイザー

ゲームが進むとナビカスタマイザー（通称ナビカス）という機能がPETに追加されます。これはプログラムを組み込むことによってナビの能力を自由に強化できるシステムです。

PET画面のロックマン画面から起動してください。

ナビカス画面について

プログラムのセットのしかた

まず所持プログラム欄から組み込みたいプログラムを✚字ボタンの上下で選びます。（L・Rボタンでページ送りもできます）決定するとメモリMAP上に選んだプログラムパーツが現れるので、セットしたい場所でAボタンを押してください。

プログラムのはずし方

すでにメモリMAP上にあるプログラムパーツをはずしたいときは、✚字ボタンの左を押してください。カーソルがメモリMAP上に移動します。はずしたいプログラムを選ぶと「もどす・うごかす」という選択肢が出ますので"もどす"を選んでください。"うごかす"を選ぶと、再びそのプログラムをMAP内で移動させることができます。またSELECTボタンを押せば、すべてのパーツを1度にはずすことができます。

プログラミングのルール

プログラムは置けるだけ置けばよいというものではなく、ルールに沿っておかなくてはなりません。ルールは次の4つがあります。

ルール1 プログラムパーツはコマンドラインの上にかかるように置くこと。1マスでもかぶっていればOKです。

ルール2 プラスパーツ（四角い模様の入ったパーツ）はコマンドライン上に置いてはいけません。

ルール3 同じ色が隣り合わないように置くこと。

ルール4 組み込んだプログラムの色が4色までになるようにすること。

RUN

プログラムをセットし終えたら、RUNを選んでください。（STARTボタンを押すとカーソルが自動的にRUNへ移動します）「OK!」と表示されたらプログラミングは終了です。

ただし! この時、すでに説明したルールに違反している場合、ロックマンにバグ（プログラミングの間違いから起こる異常のこと）が発生し、調子が悪くなることがあります。

バグ終了している場合、バトル中にロックマンに何らかの異常が発生したり、組み込んだはずのプログラムが有効になっていなかったりしますので、注意してください。ただ、バグを承知で戦うのも戦略の一つといえるかもしれません。それはプレイヤーであるあなた次第です。

通信機能について

このゲームでは通信ケーブル（別売り）を使ってチップやプログラムのトレード（交換）、ネットバトル（対戦）などで遊ぶことができます。通信の準備ができたらPET画面で"つうしん"を選んでください。

▶ 通信の準備についてはP.2をご覧ください。

つうしん画面に入ると、まずセーブをしなければなりません。トレードの終了後やネットバトルの終了後は、自動的にセーブされます。

ネットバトル

友達と通信対戦をします。次の3つのモードから選択してください。

モード	内容
シングルバトル	1戦勝負のバトルです。
トリプルバトル	3連戦行ない、2本先取した方の勝ちとなります。
だいひょうせん	レッドサンVSブルームーン専用の対戦モードです。トリプルバトルで行ないます。（一度ゲームをクリアしてエンディングを見たセーブデータでないと出現しません）

モードの次はバトルのタイプを選びます。

タイプ	内容
れんしゅう	勝ち負けのカウントされない練習バトルです。
ほんばん	勝ち負けが対戦成績にカウントされます。さらに、勝った方が負けた方からチップを1枚奪い取ります。（どちらかのリュックにギガクラス以外のチップが1枚もない場合は、このタイプを選ぶことはできません）

2人ともが同じモード、同じタイプのバトルを選択したらバトル開始です。

ルール

相手のHPを0にした方が勝者となります。

15ターン目はファイナルターンです。HPが残っていても、カウントダウンが終了した時点でバトルは終了。相手に与えたダメージ値の合計を比較し、多い方が勝者となります。（残りHPは関係ありません）

コンペア

ライブラリコンペア

お互いのデータライブラリを比較し、自分のライブラリに載っていないチップが相手のライブラリに載っていた場合に、そのチップ名が自分のライブラリに記録されます。チップ名がわかれば、「ヒグレヤ」の取り寄せサービス(P.50参照)で手に入れることができるかもしれません。

レコードコンペア

友達とデリートタイムレコードのBMレコード(P.33参照)を比べて、優れている方のタイムに更新されます。BMレコードが好タイムであるほど、ナビチップSPの攻撃力がUPしますので、同じブルームーンの友達同士でその強さを共有することができます。

トレード

バトルチップトレード

リュックの中のバトルチップを1枚ずつトレードします。(ただしギガクラスのチップはトレードできません)双方がトレードに出すチップを選び終わると確認をしてきますので、そこで2人ともが"はい"を選ぶとトレード完了です。もし、チップを誰かにあげたい場合は、もらう側の人が"なし"を選んでトレードしてください。

プログラムトレード

ゲームが進んでナビカスを手に入れると、プログラムのトレードができるようになります。双方がトレードしたいプログラムを選び終わると確認をしてきますので、そこで2人ともが"はい"を選ぶとトレード完了です。

通信機能について

ひかえしつ

ひかえしつは、ソウルが共鳴したナビを友達のエグゼ4に送ったり、逆にもらったりすることができるモードです。送る方の人は"えんせい"を、もらう方の人は"うけつけ"を選んでください。

うけつけ

友達のエグゼ4からナビをもらいます。もらったナビには友達のエントリーネーム（アルファベット・数字3文字）がつけられておりその友達の戦い方を覚えています。友達のナビは最大7人まで登録することができ、ヒグレヤのボードを調べてフリートーナメントを開けば、1人でも擬似的なネットバトル大会を行なうことができます。（P.43参照）

同じナビは2人までしか受付することができません。また、同じエントリーネームのナビは1人しか受付することができません。

えんせい

ソウルが共鳴し、仲間になったナビを友達のエグゼ4の"ひかえしつ"に送ることができます。

フリートーナメント

ゲームが進むと、ヒグレヤのフリースペースのボードを調べることで、フリートーナメントを開くことができるようになります。フリートーナメントとは"ひかえしつ"の中にいる、友達にもらったナビ7人とプレイヤーを含む8人で行なうトーナメントシミュレーションです。（ひかえしつのナビが7人に満たない場合はノーマルナビやヒールナビが代わりに入ります）

トーナメントは1回戦から順番に行なわれていき、プレイヤーではないナビ同士の試合でも観戦することができます。（スキップしたい場合はSELECTボタンを押せば、試合が一瞬で終了します）

フリートーナメントで優勝すると、優勝賞品がもらえます。賞品は決勝戦の相手が誰だったかによって変化するそうです。

ぜひいろんな友達のナビを集めてトーナメントを開催してみましょう。

バトルチップをどれだけ集めてうまく戦略に生かすかが、攻略のカギを握っています。ここではバトルチップについてより詳しく説明していきます。

攻撃力

チップには1ヒットで敵に与えるダメージ量が表示されています。基本的に攻撃力が高い方が有利なわけですが、攻撃範囲やヒット数、それに属性を考えると必ずしもそうとは限りません。状況に応じたチップを使っていきましょう。なお、攻撃型ではない、サポート型のチップなどには攻撃力の表示はありません。

系統

そのチップの特性を表すもので、全12種類あります。

- リカバリー系
- ソード系
- 地形破壊系
- 数値付加系
- 風系
- ブレイク系
- インビジブル系
- 置き物系
- 炎属性系
- 水属性系
- 電気属性系
- 木属性系

これらはソウルユニゾンするために必要となるチップです。詳しくはP.25をご覧ください。

属性について

チップ系統の中の炎・水・電気・木の4種類は属性タイプのチップです。それぞれに図のような相性があり、属性を持った敵に対して有利な属性の攻撃を当てると、ダメージが2倍になります。

チップコード

基本的にアルファベットで表示されています。チップコードが同じだと、違う種類のチップでもカスタム画面で一緒に選ぶことができるので有利になることでしょう。また、アルファベットではないチップコードで、＊(アスタリスク)というコードがあります。これはトランプでいうジョーカーのようなもので、どのチップコードとでも一緒に選ぶことができます。

アルファベット一覧

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

プログラムアドバンス

ある決まった組み合わせでバトルチップを選んだときに、チップデータが融合してまったく見たことのないチップに変身することがあります。これがプログラムアドバンスです。ぜひ探しだしてみてください。なお、見つけた組み合わせはPET画面のデータライブラリのP.Aメモに登録されるようになります。

トレーダーについて

チップトレーダー

チップトレーダーは、いらないチップ数枚を入れると新しいチップ1枚が出てくるマシンで、何が出てくるかは運です。なお、チップが出てきたときに自動的にセーブされますので気をつけてください。

ナンバートレーダー

ゲームが進むとヒグレヤに置かれるトレーダーです。8ケタのロットナンバーを入力し、そのナンバーがアタリだった場合にチップやアイテムを手に入れることができます。(1つのナンバーにつき一度だけ)ロットナンバーは所々で知ることができます。がんばって探してみましょう。

バグピーストレーダー

世界のどこかにバグのかけらをいくつか入れることで、新しいチップが出てくるトレーダーがあるそうです。

アイテム紹介

ロックマンの強化アイテム

HPメモリ

ロックマンのマックスHPが20増えます。

レギュラーUP

レギュラーメモリの容量が増えます。
増える量は1のものから3のものまであります。

かくちょうメモリ

ナビカスのメモリMAPが広くなります。

サブメモリ

サブチップを持てる数が1コ増えます。

その他のアイテム

Pコード

セキュリティキューブを解除できます。
人からもらうことが多いようです。

バグのかけら

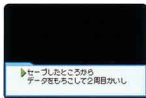
ミステリーデータとして、電脳世界に散らばっています。

トーナメントについて

このゲームは物語の中で開催される3つのトーナメントを軸にして進んでいきます。

シティバトルトーナメント
▼
ホークトーナメント
▼
ブルームーントーナメント

各トーナメントの対戦組み合わせは固定ではなく本当のトーナメントのように抽選で行なわれます。そのため、友達のエグゼ4とは対戦組み合わせが違ったり、共鳴するソウルが違ったりすることがあるでしょう。一部のナビとは、戦うことなく、エンディングを迎えたりもします。エグゼ4の世界は1周するだけでは、遊び尽くせないほどの奥深さがあるのです。「戦えなかったナビと戦いたい!」という人は、エンディング終了後に"つづきから"を選び、下のような画面になったら「2周目かいし」を選んでください。

▶セーブしたところから
データをもちこして2周目かいし

ロックマンの状態や所持チップをもちこしたまま2周目のプレイに入ることができます。きっと1周目では戦えなかったナビと対戦することになるでしょう。

攻略の手引き

HPに気をつけよう!

HPは戦闘が終わっても回復しません。戦闘中にリカバリーを使ったり、サブチップを使ったりして回復させるのを忘れないようにしましょう。また、リザルト画面でエネルギーボールが出現して、HPが回復することもあります。

フルシンクロを維持していこう!

ココロウインドウは戦闘が終わると平常にもどります。しかしフルシンクロ状態で戦闘終了した後は、そのまま次の戦闘でも最初からフルシンクロ状態で戦えるのです。ただし、プラグアウトしたり、ボス敵と戦う場合などは平常に戻ってしまいます。

地形を活用しよう!

バトルフィールドにある地形をうまく使えば、戦いを有利に運べることでしょう。例えばくさむらパネルは燃えやすいため、炎属性の攻撃の威力が2倍になります。また、氷パネルの上で電気属性の攻撃を当てたときも、威力が2倍になります。

ロックマンと話してみよう

何をしたらいいのかわからないときや困ったときには、Lボタンを押してロックマンに話しかけてみましょう。

疲れたらベッドでひとやすみ

「今日はもうやることがないな」と思ったら、部屋のベッドを調べてみましょう。一休みできることがあります。朝になったら、また新しい一日がはじまるでしょう。

バグに気をつけよう！

バトル中にロックマンが勝手に移動したり、HPが勝手に減っていったりしたら、ナビカスによるバグが発生しているかもしれません。PET画面のロックマン画面でロックマンの姿を見てみましょう。バグ発生中の場合は姿がブレているはずです。

ヒグレヤの取り寄せサービス

ミニボム	B	500z
ソード	S	1800z
ワイドソード	S	4800z
クラックアウト	L	1200z
リカバリー10	A	1400z

ZENNY 1900z

どのチップをとりよせるでマスか？
（L・Rボタン：ページおくり）
（Bボタン：とりよせをやめる）

ゲームが進むとヒグレヤで、チップの取り寄せサービスを行なってくれるようになります。データライブラリに載っているチップが一覧で表示されますので、取り寄せたいチップを選んでください。名前だけでも載っていれば取り寄せは行なえますので、ライブラリコンペアと組み合わせて利用するとよいでしょう。ただし中には取り寄せられないチップも存在するようです。

ブルームーン同士で協力しよう！

ナビチップSPはそのデリートタイムのレコードに応じて攻撃力が変化します。そしてそのレコードタイムは友達のブルームーンとレコードコンペアをすることで共有できます。つまり、ブルームーンの友達とレコードを競い合えば競い合うほど、お互いのナビチップSPが強くなっていくのです。ブルームーンの友達とは、どんどんレコードコンペアしていきましょう!

レッドサンと戦おう！

ゲーム中で手に入る"ブルームーンレイ"というギガクラスチップは、1周クリア後に出現する"だいひょうせん"での戦績に応じて、攻撃力が変化します。レッドサンの友達とは、どんどん"だいひょうせん"で対戦していきましょう!

ひかえしつからの参加者？

"ひかえしつ"にレッドサンのナビがいると、なんとストーリー内でのトーナメントに参戦してくることがあるようです。ぜひ、いろんなナビを集めておきましょう。

日暮さんの用語解説

EXE

プログラムには名前の後ろに「そのプログラムはどういう種類のものか？」がわかるように、3文字の言葉をつけるきまりがあるんでマス。何かを実行するプログラムには、名前の後ろに"EXE"とつけるでマスよ。

トランスミッション

プログラムデータを送ることでマス。ネットナビもプログラムでマスから、プラグインの時は信号によってナビをトランスミッションしているわけでマス。

デリート

「消去する」っていう意味でマス。もしナビがデリートされてしまったりしたら二度と復活できないでマス!ネットバトルにはオペレーターの技量が問われるんでマスよー!

オペレーター

ネットナビに指示を出す人間のことでマス。オペレーターとナビの信頼関係がバトルを左右するでマス!

サーバー

みんなが共有して使えるコンピュータのことでマス。たくさんのデータが詰まっているでマスよ!

物語の中であなたは、いろんな悪、いろんな正義に出会うことでしょう。そして時には自分の中の悪という存在に立ち向かわなければならないこともあります。

何が正しくて何が悪なのか…エグゼ4を攻略するためにあなたが取る手段にも、善と悪が存在します。しかしどの手段を選ぶかはあなた自身の手にゆだねられているのです。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消えを防止する為、定期的なクリーニングをお勧めします。綿棒や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリーニングキット」(DMG-08)を使用して、図のようにクリーニングをしてください。

※端子部に無理な力を加えないでください。

※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。

ゲーム
カートリッジ

綿棒または
クリーニングスティック

矢印方向に5~10回
動かしてください。

バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたら、おそれ入りますが弊社ユーザーサポートセンターまでご一報ください。なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

031120

GAME BOY・GAME BOY ADVANCE は任天堂の登録商標です。
日本商標登録 第2294769号、第4470747号
特許登録 第2710378号